SUPLEMENTO DE VIDEOJUEGOS, MANGA Y ANIME JAPONES DE LA REVISTA SUPERJUEGOS

JAPANMANIA

N.2 ■ JUNIO 1996





● PLAYSTATION

CAPTAIN TSUBASA J

Oliver y Benji, los famosos personajes de Campeones, llegan a la máquina de Sony.

● SATURN

THOR SEIREIOHKIDEN

El gran juego de MD nos muestra su mejor aspecto en una gran conversión a 32 bits.

● PSX-SATURN

ROCKMAN X3

● SNES

CHIBI MARUKOCHAN MAGICAL QUEST 3

¡7 SEXY NIPPON GIRLS!

EN FOTOS A TODA PÁGINA

MANGAZONE
鳥 坂 田 博 信 堀 雄

● SNES

LUPIN 3

La inmortal creación de Monkey Punch toma vida en un trepidante arcade de la factoría Epoch.





● PAPELES AMARILLOS

LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN

SIEMPRE ES DOMINGO

LA LEYENDA DE MADRE SARAH

● DOSSIER

KATSUHIRO OTOMO

El creador de Akira se ha situado en un puesto de privilegio en el Olimpo del Manga. Analizamos el porqué de su reconocimiento.



COLECCIONABLE DRAGON BALL

NIPON GIRLS

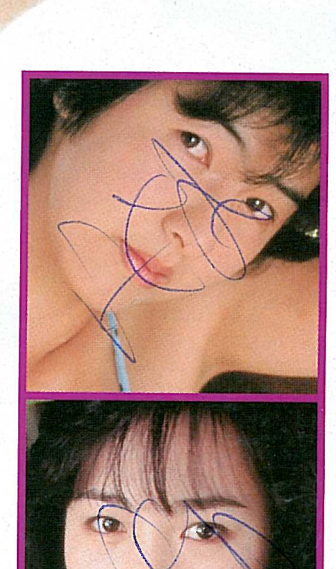
博 鳥 坂 田 博 信 堀 雄 鳥 坂 田

鳥 坂 田 博 信 堀 雄

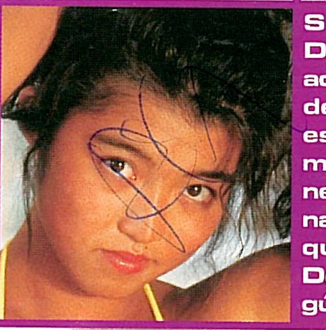


"ME PIRRO POR LA NATACION Y LA VELOCIDAD"

Itoko tiene dos obsesiones... y un problema. Sus obsesiones, la velocidad y la natación, ya las sabéis, pero lo que muy pocos conocen es que **Itoko** empieza a tener problemas de memoria. Sin ir más lejos, el día de la sesión fotográfica olvidó su bañador y tuvo que hacerse las fotos con un bikini prestado ¡¡¡2 tallas mayor!!! Tras un par de largos, quedó en cueros y hubo que suspender la sesión.





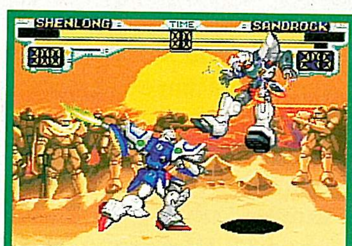


Subimos de nivel. Después de la gran acogida de las chicas del mes pasado, en esta ocasión incluimos otras siete japonesitas que no están nada mal. Las chicas que no desesperen, De Lucar posará algún día en tanga.

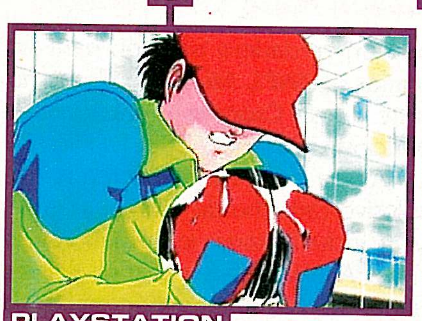
FOTOS NIPON GIRLS: TOSHIAKI SONODA

SUMARIO

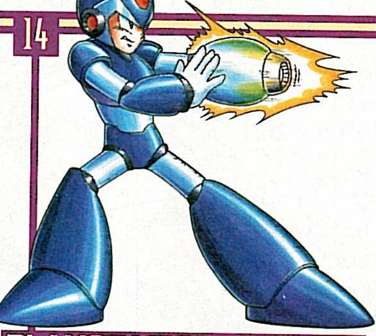


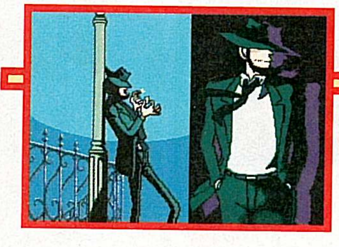





















JAPANMANIA

Director: **Marcos García** Coordinador SUPERMANGA: **Jesús Manuel Montané** Diseño: **Tomás Javier Pérez Rosado** Edición: **Pepo del Carpio Peris**
Han colaborado en este número: **Bruno Sol, Juan Carlos Sanz, Raul Montón, Pau Blanes, José M. Cuervo, Aitor Kovacs, Pol Roca, Andrés García, Julio M. Rozas, Ana Carvajal-Calvo, Ikue Koriyama, Nuria Teuler, Sebastián Moreno, Germán Madero, Ruy Ramos, Carlos Ochoa, Francisco Rebis** y **Alejandro Arriaga** (tratamiento de imagen)
Fotografías Nipon Girls: **Toshiaki Sonoda** Dirección: O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid. Tel.: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 32 32

Este suplemento se vende conjuntamente con la revista SUPERJUEGOS y no se puede adquirir por separado

MUNDO MANGA

◆ Ha empezado a emitirse en **Japón** la versión animada de MIDORI NO MAKIBAO, serie ambientada en el mundo de la hípica y realizada por **Tsunomaru** (autor de MON MON MON). Con un poco de suerte, pronto la veremos por aquí.

◆ DRAGON BALL GT se ha consolidado como el anime estrella del 96. Debido a los cambios del guión, acaba de revelarse que Gokuh tiene la capacidad de convertirse en Super Guerrero... pero su poder de teleportación no le permite colocarse a una distancia superior a 10 metros.

◆ **Masami Kurumada**, el creador de SAINT SEIYA (LOS CABALLEROS DEL ZODIACO), vuelve a la carga con B'T X... que es más de lo mismo: armaduras, efectos mil y combates eternos.

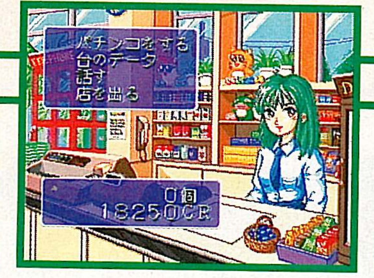
◆ El OVA de X-1999 cuenta con la participación de algunos de los mejores técnicos de la industria. Dirige el veterano **Rin Taro**. El diseño de personajes es de **Nobuteru Yuhki**, mientras el *script* es de **M. Watanabe**, **N. Ohkawa** y el propio **Rin Taro**.

◆ KIDO SHINSEKI GUNDAM X es la nueva apuesta por revitalizar un clásico de **Sunrise**. Los primeros episodios han gozado de un gran éxito en Japón.

◆ El estudio barcelonés **Artifici**, uno de los más prestigiosos, fue el encargado de realizar el gigantesco MAKAKO (3 x 3 metros) que adornó el reportaje sobre manga de ESTA NOCHE... CRUZAMOS EL MISSISSIPI. El proceso duró poco más de una semana, tiempo récord para este tipo de trabajos. El cuerpo fue tallado en una gran estructura de madera, a la que se añadieron los cuernos que identifican al héroe creado por **Jesús Manuel Montané**. Luego se le aplicó al conjunto una capa de pintura blanca que serviría de fondo, para la posterior realización, mediante pinceles de distinto grosor, de los rasgos del personaje. Este insólito Makako ha sido puesto a la venta. Para los interesados: ponerse contacto con AVM (Tel.: 93 268 08 89).

STREET FIGHTER ALPHA LLEGA A SUPER NINTENDO

Todo un verdadero notición para los usuarios de *SNES*. Así, como el que no quiere la cosa, **Capcom** ha anunciado la aparición de SUPER STREET FIGHTER ALPHA para los 16 *bits* de **Nintendo**. Un explosivo cartucho de 48 megas en el que se incluirán todos los luchadores de primer ALPHA con escenarios del segundo, de reciente aparición en los salones recreativos. A ver cuando llega.





LOCOS POR EL PACHINKO. El vicio nacional por excelencia de nuestros amigos nipones ya está al alcance de todos los usuarios de ***Saturn***, gracias a **Sunsoft** y su último lanzamiento para la consola de **Sega**: PACHINKO KOREKUSHIYOSO. Este curioso pasatiempo que vuelve locos a los japoneses tiene un amplio historial de conversiones a videojuego (la mas famosa de todas ellas es PACHINKO MONOGATARI), habiendo incluso en el mercado diversos mandos para ***Super Famicom***, ***Saturn*** y ***PlayStation*** especialmente diseñados para este tipo de juegos.

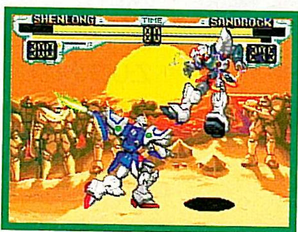
MAS MANGA EN PLAYSTATION. La obra maestra de **Buichi Terasawa**, SPACE ADVENTURE COBRA, está a punto de cobrar vida en ***PlayStation*** de la mano de **Takara**. Este clásico del manga de ciencia ficción ha tenido un gran número de adaptaciónes a consola, pero seguro que ninguna de ellas tan espectacular como este trepidante *shoot´em-up* en la línea del FADE TO BLACK de **Delphine**, en el que además de acción y buenos gráficos hay elementos de videoaventura.

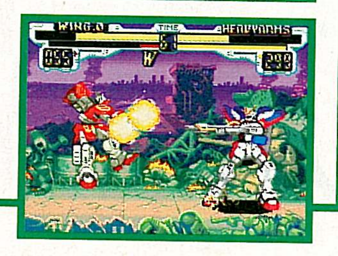


Y MAS GUNDAM

No hay mes en el que no salgan al mercado japonés tres y hasta cuatro títulos basados en GUNDAM, y si el mes pasado os comentábamos lo último de esta serie en ***PlayStation***, esta vez le toda a la ***Super Famicom***. GUNDAM WING ENDLESS DUEL es un sorprendente *beat´em-up* firmado por **Bandai** en el que los fanáticos de la lucha pueden encontrar todos los elementos que han hecho grande a este género: *combos*, golpes especiales y magias para caerse de espaldas. Todo ello acabado con unos gráficos de gran calidad, que destacan por su colorido y el soberbio diseño de los robots.

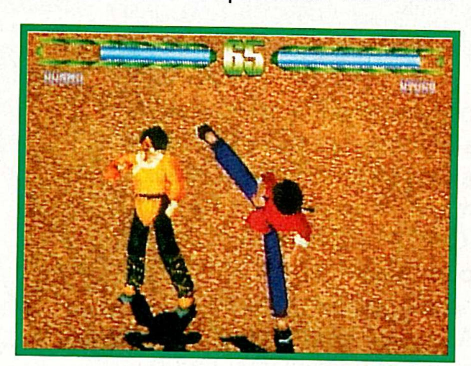






RANMA 1/2 LE HACE LA COMPETENCIA A VIRTUA FIGHTER Y TEKKEN

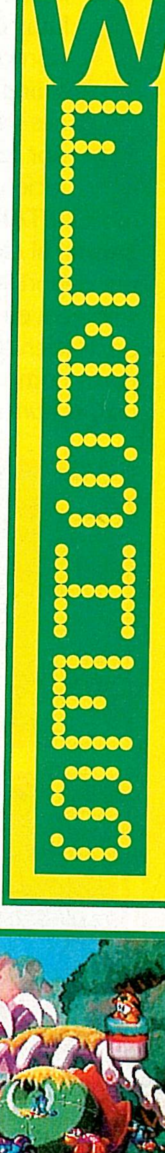
El célebre manga de **Rumiko Takahashi** ha dado pie a un nuevo arcade de lucha poligonal en la línea VIRTUA FIGHTER, cuya fecha de lanzamiento todavía se desconoce. Producido por la propia editorial responsable de la publicación del manga, la insigne **Shogakukan**, **RANMA 1/2** nos permitirá ver a Genma, Ryoga, Akane y otros personajes de la serie en plena acción. Aunque dudamos que vaya a hacer sombra a títulos consagrados como TEKKEN 2 o TOSHINDEN 2, lo que sí es seguro es que esta nueva adaptación de RANMA 1/2 hará muy felices a los fans de la serie.





MEGAMAN 8 YA ES TODA UNA REALIDAD EN SATURN Y PLAYSTATION

Reciente aún el lanzamiento de MEGAMAN X^3, la entrañable creación del Dr.Wily está a punto de experimentar una nueva incursión en el mundo de los 32 *bits*. Con una calidad gráfica alucinante, la octava entrega de MEGAMAN verá la luz a lo largo de 1996, acompañada de otros esperados lanzamientos, como MEGAMAN X4, RESIDENT EVIL 2, BREATH OF FIRE III y NAZOMAKAIMURA (una nueva entrega de la saga GHOST & GOBLINS). Menudo añito nos espera. La ruina está asegurada.







Por primera vez podemos disfrutar plenamente de la espectacularidad del tiro del tigre de K. Hyuga (Mark Lenders), capaz de tostarle las entrañas al portero.

CAPTAIN TSUBASA J

PlayStation

Directamente situado en el primer puesto de las listas de ventas niponas, la esperada adaptación del manga de **Yoichi Takahashi** a ***PlayStation*** llega para colmar las ansias de los millones de fans de **CAPTAIN TSUBASA** repartidos por todo el **Japón**. Basado en los tomos más recientes del manga original (rebautizado como **CAPTAIN TSUBASA J**), la nueva aportación de **Bandai** al catálogo de *PSX* es un explosivo simulador deportivo que va mucho mas allá de lo que se espera en una simple conversión de manga. Haciendo uso de tecnologías tan dispares como la utilización de polígonos, *texture mapping* y *scaling*, los programadores y grafistas de **Bandai** han producido uno de los juegos de fútbol más trepidantes y espectaculares que hemos visto en los últimos meses. Empezando por la *intro* del juego, en la que al igual que hiciera **Bandai** con DRAGON BALL Z:ULTIMATE BATTLE 22, se ha utilizado el modo *Play Back* de *PlayStation* para ofrecernos un pequeño pero intenso corto de dibujos animados a toda pantalla. En él hacen su presentación Tsubasa Ozora (más conocido para el público español como Oliver), Kojiro Hyuga (Mark Lenders), Genzo Wakabashi (Benji Price) y otros componentes de otras tantas selecciones nacionales con las



CAPTAIN TSUBASA J permite jugar no sólo en el modo historia, sino competir contra otro jugador, participar en una copa o crear nuestra selección con distintos equipos.

キャプテン翼J
GET IN THE TOMORROW
© 高橋陽一/集英社・フジテレビ・NAS
© BANDAI 1996

CD がなの ROM
PLAYSTATION
BANDAI

Los partidos se desarrollan bajo diversos tipos de vistas, desde la típica lateral, hasta la isométrica o la frontral en el caso de los decisivos penalties o los tiros de falta.



que nuestro amigos se jugarán las lentejas en el campeonato mundial Sub-21. El juego en sí utiliza la típica vista lateral de este tipo de simuladores, menos en el momento de efectuar los celebérrimos tiros especiales (verdadera marca de la casa) en la que un vertiginoso *zoom* acompañará al balón en su destructiva trayectoria. Cada uno de estos goles está además acompañado de la repetición de la jugada desde distintos ángulos, para acentuar la humillación del contrario. Un verdadero espéctáculo de jugabilidad, sensacionales gráficos y jugadas inverosímiles que deparará a los seguidores de la serie mil y una horas de fantasmadas continuas con sus héroes favoritos. Por nuestra parte, lo único que podemos hacer es ofreceros cuantas más imágenes de juego mejor, a ver si con un poco de suerte **Konami** (actual distribuidora de los productos de **Bandai** en **Europa**) le da la locura y brinda a los usuarios del viejo continente la posibilidad de disfrutar este magnífico juego. Los de Japón ya lo han hecho y han aupado a CAPTAIN TSUBASA J a lo más alto del *hit parade*. Desde luego, calidad y carisma no le faltan para ello.

NEMESIS



ZIPPY RACE era una adictiva coin-op creada por Irem en 1983 en la que muchos de nosotros nos dejamos las pagas de los domingos.



CD ROM
PSX-SATURN
I'MAX

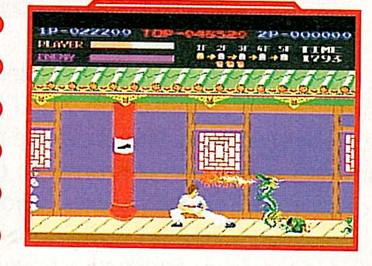


La compañía **I'Max**, de la mano de la desaparecida **Irem** (creadora ente otros del clásico R-TYPE), se une a la serie de compañías que han apostado por las viejas glorias como manera de potenciar el mundo de los 32 *bits*. El encanto de estas recopilaciones, además del carisma de los juegos en sí, estriba en el tipo de conversión que se realiza, emulando vía *software* el *hardware* de la placa original. Así se obtienen copias exactas de dichos juegos, tanto a nivel de sonido como de gráficos, conservando incluso los defectos y trucos que existían en dichas *coin-op*.

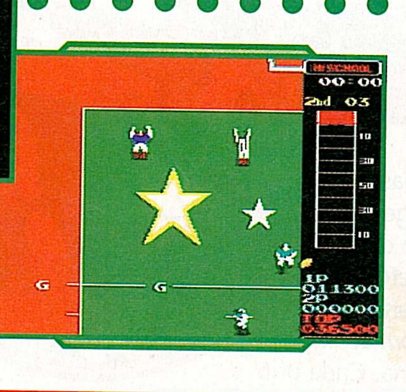
Los títulos que componen esta primera recopilación de **Irem** son ZIPPY RACE, KUNG-FU MASTER (SPARTAN X en **Japón**) y 10TH YARD FIGHT. Los dos primeros no necesitan presentación, mientras que el tercero es una divertida adaptación del fútbol américano. Al igual que en la serie NAMCO PIECES existe una pantalla en la que podremos variar los *switches* de la placa original, cambiando así parámetros como la dificultad, el tiempo, etc. Sólo queda esperar que no sea su última recopilación.

J.C.MAYERICK









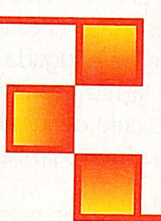
Hacer más de un Touch Down con este 10 YARD FIGHT era una tarea al alcance de muy pocos.

IREM ARCADE CLASSICS













博信堀雄鳥坂田博信 田

NIPON GIRLS

鳥坂田博信堀雄

MIHOKO SAKAI

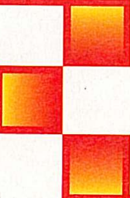
"DESDE HACE UN MES, SOLO RECIBO CARTAS DE AMOR"

Desde que Mihoko Sakai comenzó su carrera como modelo no dejan de lloverle las ofertas. Por desgracia, sólo una de cada mil es de carácter profesional. Y es que desde que salió en la tele diciendo que sabe cocinar, dar masajes y que le encantaría tener 30 hijos, 5 millones de nipones en edad de merecer se la rifan para llevarla a los altares.

Cuando parecía que todo se había inventado en el campo de los *action-RPG*, **Ancient**, los programadores de STREETS OF RAGE, nos sorprendieron con **STORY OF THOR** para ***Mega Drive***, una revolucionaria mezcla de *action-RPG* y *beat´em-up* que incluso poseía un amplio repertorio de magias. Un año después, este revolucionario concepto llega a ***Saturn***. Estamos ante una continuación en toda regla del anterior título en la que podremos retomar la acción justo donde terminó en ***Mega Drive***. Para su debut en los 32 *bits*, los realizadores de este compacto han respetado todos los ingredientes originales, añadiendo, cómo no, suculentas mejoras. Por ejemplo, la perspectiva aérea se ha inclinado un poco, con lo que podremos distinguir aún mejor a los personajes. El mapa que en todo momento nos guiaba a todos los puntos donde se desarrollaba la acción, se ha suprimido, de manera que tendremos que pensar un poco más a la hora de descubrir los sitios donde tenemos que ir. Una vez más, la música y los efectos sonoros corren a cargo del genial **Yuzo Koshiro**, que aunque parezca mentira no ha utilizado para nada el soporte digital para sus composiciones, sino que las ha programado directamen-

THOR SEIREIOHKIDEN







Las similitudes con la primera parte son evidentes, aunque se han añadido mejoras acordes con la contrastada potencia de una *Sega Saturn*.

Como si de un juego de lucha se tratara, deberemos dominar a la perfección los *combos* y el resto de técnicas de ataque para evitar problemas.

te utilizando el *hardware* sonoro de la consola. La cantidad de efectos sonoros empleados es impresionante, y están digitalizados con una calidad sobresaliente. Los gráficos están dotados, como podéis comprobar, de un amplio colorido, muy superior al original, y además son ricos en todo tipo de detalles. Estamos ante lo que puede ser uno de los grandes *RPG* de este año 96, que junto a **SHINING WISDOM** y **DARK SAVIOUR** promete arrasar en nuestras fronteras. Además, con un poco de suerte y alguna oración, podremos disfrutar de una completa traducción al castellano.

THE PUNISHER









PLAYSTATION
NAMCO

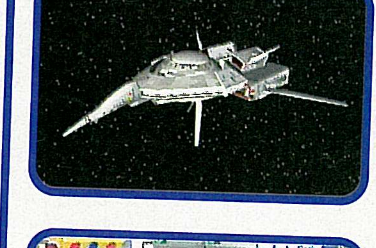
INTRO



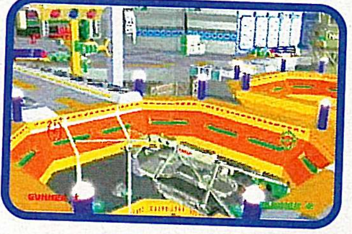
Aquellos que no pudieron disfrutar de la más espectacular (y ciertamente, la más costosa) de las *Dedicated Machines* de la factoría **Namco**, tienen ahora la oportunidad de vivir toda su magia a través de ***PlayStation***, en una de las conversiones mas fieles que se recuerdan en la máquina de **Sony**. Ya que trasladar toda la espectacularidad de la recreativa original (en la que seis jugadores compartían una vertiginosa aventura espacial a través de una gigantesca pantalla) era practicamente imposible, **Namco** ha intentado al menos que el paso de **GALAXIAN^3** a ***PlayStation*** sea lo menos traumático posible, dotando a la conversión de todos los elementos que hicieron grande a la recreativa original. La más llamativa de todas ellas es sin duda la posibilidad de adaptar la pantalla de juego al formato 16:9 (pantalla panorámica, para entendernos), destinado a las televisiones de alta definición, y con la cual podemos disfrutar de **GALAXIAN^3** tal y como fué concebido para los recreativos. Las otras opciones van desde la participación de cuatro jugadores (via *multitap*), hasta el uso de toda la gama de pefiféricos de **Sony**: *Pad*, *NeGcom*, Ratón y *Joystick* analógico. Confirmado su lanzamiento europeo, sólo quedan unos meses de espera para disfrutar en casa de este clásico de los recreativos.

NEMESIS

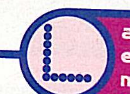












La intro del juego es todo un ejercicio de espectacularidad gráfica, a la altura de las mejores producciones cinematográficas.





Dentro del juego podemos elegir entre dos misiones diferentes: la de la recreativa original y otra aún más espectacular y difícil.















博 **NIPON GIRLS** 坂田博信堀雄鳥坂田

鳥坂田博信堀雄

NOBUKO MIYAMOTO

"LA PRIMAVERA SIEMPRE ME PONE DE MUY MAL HUMOR"

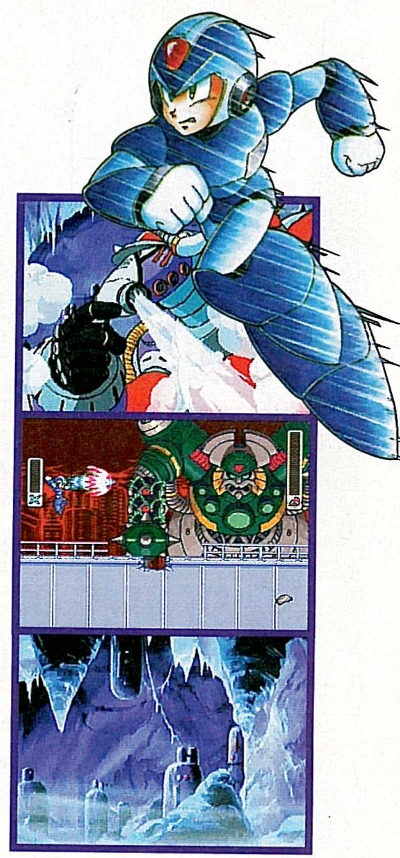
Si os encontráis con Nobuko por la calle y queréis alagarla no la regaléis flores. Esta frágil niponcilla sufre una terrible alergia al polen, y es ver una flor y empezar a estornudar como una ametralladora. A decir verdad (por la cantidad de perdigones moquilleros) más parece una escopeta recortada. Pobre Nobuko, no gana ni para Kleenex.

ROCKMAN es una realidad en los 32 *bits*. Hoy nos toca el **X3**, algo así como la tercera parte de una segunda etapa en la que ni los propios programadores saben por qué parte andan. Se acabaron las numeraciones estúpidas. Nada de sagas distintas para cada consola. Ahora se diseña una nueva entrega y que cada uno la convierta como mejor sepa al sistema que le corresponda. Hablar de **ROCKMAN X3** para ***Super Nintendo***, ***PlayStation*** y ***Saturn*** es hablar del mismo juego, del mismo desarrollo, de los mismos gráficos. **ROCKMAN X3** es más de lo mismo, de lo que nos gusta, más dificultad, más adicción, más de todo. ***PlayStation*** y ***Saturn*** son los afortunados destinatarios de esta incógnita multiplicada por tres inicialmente diseñada para ***Super Nintendo***. Afortunados ambos por contar con Rockman, desafortunada la versión para ***Saturn*** por tener unos horribles marcos de pantalla. Son como los de ***Game Boy***, mejor dicho como los de ***Super Game Boy***. ¿Nos sobra pantalla? Pues colocamos un marquito y a vivir que son dos días. ¿Que ROCKMAN nos queda muy pequeño? Pues que agudicen la vista y en paz. Son las desventajas de versionar un juego de ***Super Nintendo*** para ***Saturn*** sin modificar un solo *pixel* de los gráficos.

Los protagonistas, Rockman en primer lugar (como siempre), junto a Zero. Este último un melenas «chulesco» donde los haya. Los enemigos siguen igual de puñeteros. Con ellos no sirven las rutinas, sólo per-



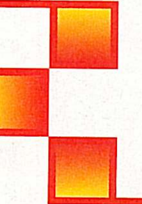




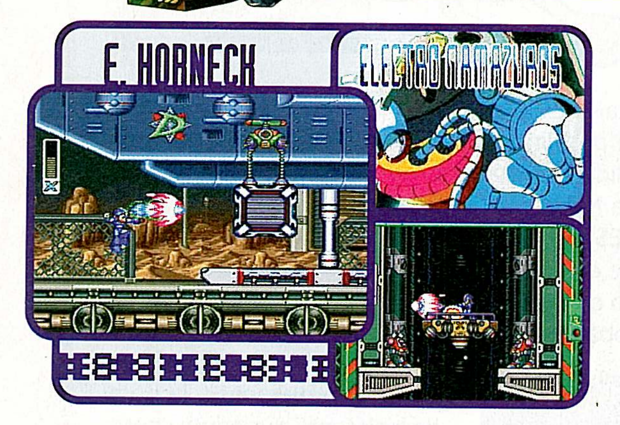






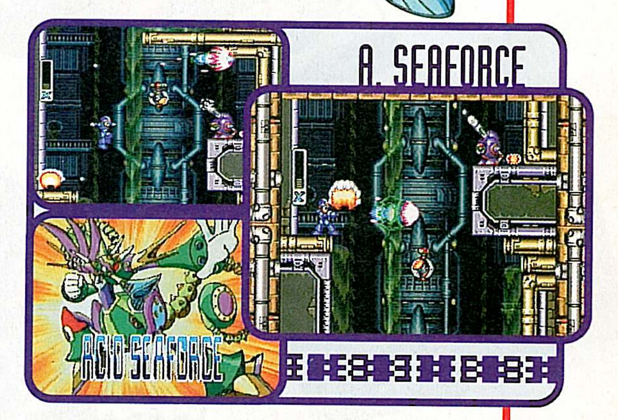






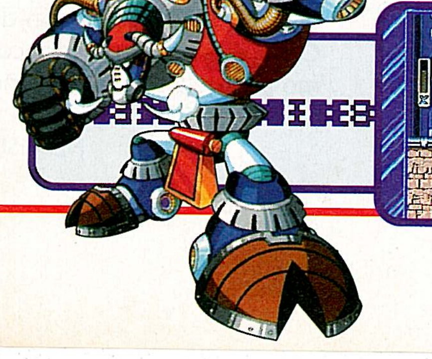
der vidas y más vidas (**The Scope** sabe mucho de esto). La estructura del juego sigue igual: un nivel de introducción, ocho niveles de juego (con sus respectivos *final bosses*) y un nivel final en el que nos las veremos con todo lo anterior y mucho más. Nos queda por comentar lo del **C4**, el *chip* de apoyo de **Capcom** que va en los cartuchos de ***Super Nintendo*** y que en estas versiones es historia. Los «copros» de ***PSX*** y ***Saturn*** hacen lo mismo, y cien veces más. Los resultados son idénticos, un poco peores en alguna de las versiones. Poco más se puede decir.

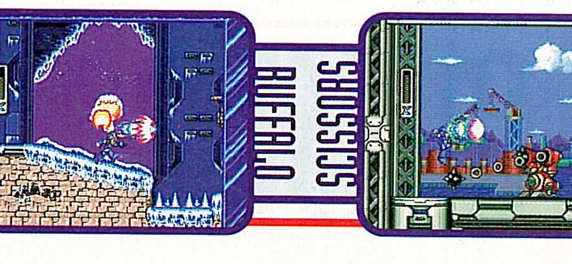
J.C.MAYERICK

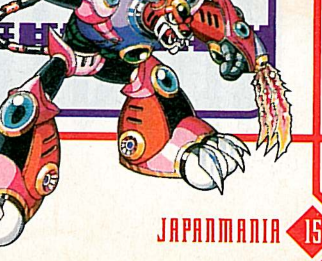














INTRO

El juego está precedido por una secuencia introductoria en la que se nos narra con pavorosa crudeza el rapto de los sobrinos del Pato Donald: Jorgito, Jaimito y Juanito. Con la ayuda del Hada Buenorra, Mickey y Donald atravesarán las páginas del libro encantado dispuestos a salvar a los sobrinos a toda costa.

16 MEGAS

SUPER FAMICOM

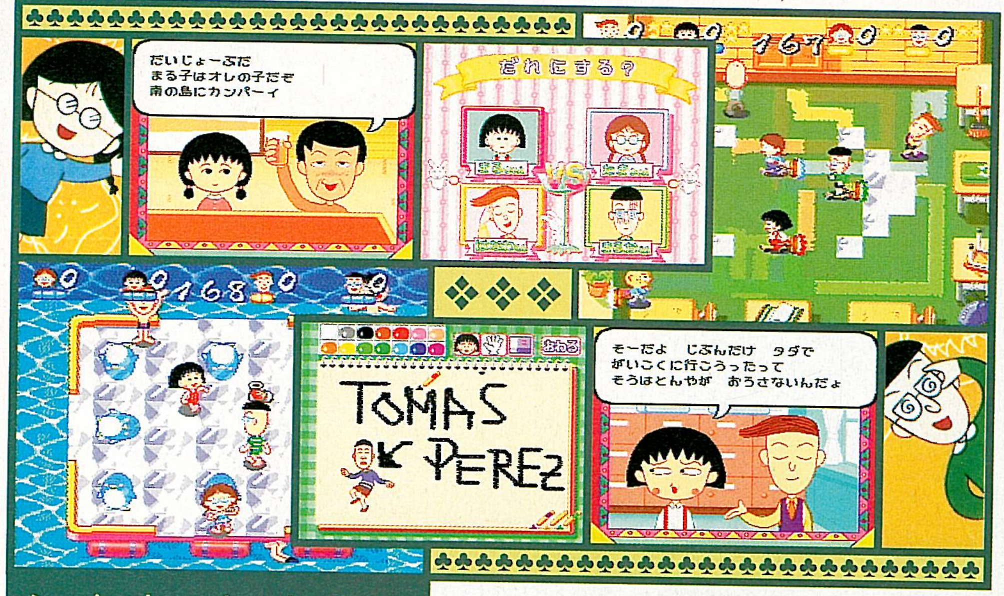
CAPCOM

MAGICAL QUEST 3

La saga «plataformesca» de **Capcom** llega a su tercera entrega marcada por la ausencia de Minnie, que tras aparecer en las dos primeras partes, ha cedido el protagonismo al irascible pato Donald. Este recorrerá junto a Mickey las trepidantes fases de que se compone **MAGICAL QUEST 3**, en las que la mecánica no ha variado ni un ápice. Al igual que en las dos primeras partes, la clave del juego consiste en hacer uso de una serie de disfraces con los que ir superando los sucesivos obstáculos y enemigos. Ya todo un experto en el cambio de ropajes, Mickey no tiene problemas a la hora de lucir tanto armadura como chistera y frac, pero al novato Donald todos los disfraces le vienen cuatro tallas mas grandes, lo que provocará no pocos golpes de humor a lo largo del juego. La otra marca de la casa, los espectaculares *Final Bosses*, también hacen su aparición acompañados de los ya tradicionales *zooms* y rotaciones variadas. Confiando en que no tarde tanto en llegar a **España** como la segunda parte, esta nueva producción de **Capcom** se nos presenta como uno de los títulos del año para *SNES/SFC*.

NEMESIS







16 MEGAS

SUPER FAMICOM

KONAMI

Bajo el nombre de **CHIBI MARUKOCHAN, Konami** nos brinda uno de los juegos más desmadrados y extraños que se hayan concebido jamás para ***Super Famicom***. Protagonizado por una simpatica infante y su cuadrilla de amigotes, entre los cuales se encuentran algunos de los seres más repulsivos de la creación (hay una niña que es clavadita a **The Punisher**), **MARUKOCHAN** encierra en su interior tres adictivos y tronchantes subjuegos en los que pueden participar hasta cuatro jugadores. Estos van desde una mezcla de Balón Prisionero y Bomberman, una variante del juego de motos de la película TRON con ¡Mochos de Fregar! y el mejor de todos... a bordo de una colchoneta hinchable hay que tirar al mar al resto de los jugadores. Todo vale. Patadas, agarrones, zancadillas.



Pero la cosa no se queda ahí. Podemos encontrar un cuestionario-concurso tipo Trivial, una variante de MARIO PAINT para cuatro jugadores, un karaoke con el que cantar la sintonía del juego, incluso podremos adivinar el porvenir por medio de un milenario metodo oriental. Un desmelene de juego que confirma al grado de locura humorística que ha llegado en ***SFC* Konami**.

NEMESIS

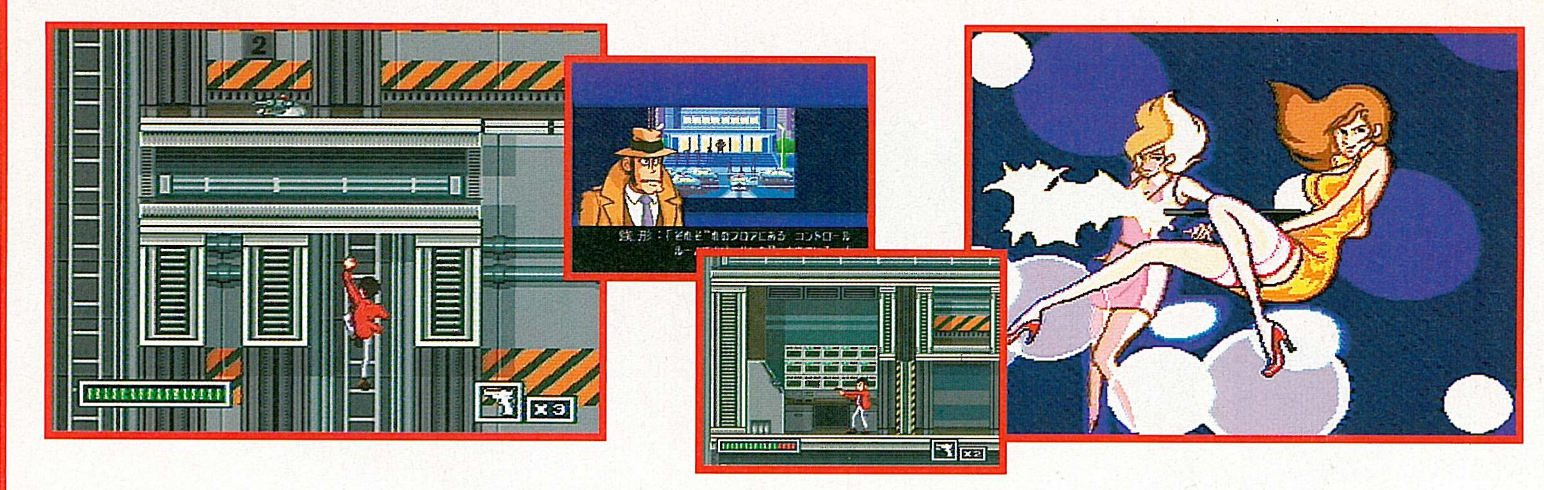




CHIBI MARUKOCHAN


鳥
NIPON
GIRLS
鳥坂田博信堀雄鳥坂田博信堀


鳥坂田博信堀雄
YUKA AOKI
"A MI PIEL MORENA LE VA UN AMARILLO CHILLON FUERTE"
Esta explosiva súbdita nipona de 19 añitos sueña con pasear su palmito por las cálidas playas de Palm Beach. Según nos cuenta, lleva 3 años practicando con los patines y ya consigue evitar a 3 de cada 4 peatones. El agraciado receptor del topetazo no siempre lo agradece y es entonces cuando el amarillo se vuelve chillón.
no tienes pecho



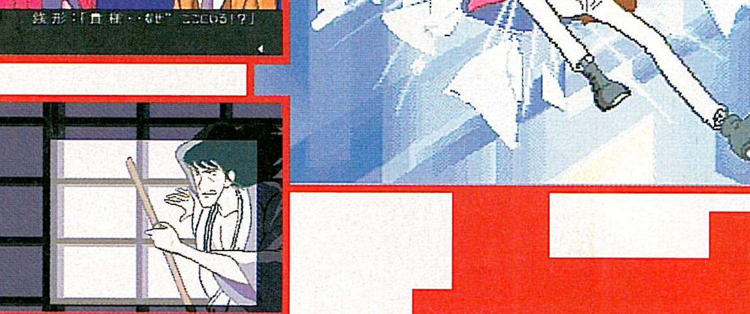
LUPIN III

Nacido de la pluma del corrosivo **Monkey Punch** en 1967 (en las páginas de semanario MANGA ACTION), Lupin III se ha ganado a pulso el corazón de gran parte de los televidentes españoles gracias a la emisión por parte de **Tele 5** de la serie de animación (producida por la **Tokio Movie Shisha**) basada en sus aventuras. Rebosante del humor más gamberro y unos guiones realmente desmadrados, esta fantástica serie es quizá una de las mejores que se emiten actualmente, lo cual no es una sorpresa si tenemos en cuenta que el mismísimo **Hayao Miyazaki** participó en el desarrollo de la misma. Siendo además una serie de culto y adoración por parte de algunos miembros de esta redacción, hemos decidido dedicarle por entero esta edición de **MANGA ZONE** a Lupin y el juego que basado en sus andanzas produjo **Epoch** para ***Super Famicom*** en 1994. Con el nombre de **LUPIN III: DENSETSU NO HIHOU**, este fantástico cartucho rescata el mismo diseño de personajes de la serie de TV, lo cual se puede apreciar a través de una *intro* explosiva que nos presenta a Lupin poniendo a prueba los interiores de un

La calidad gráfica de la intro de DENSETSU NO HIHOU es indiscutible.

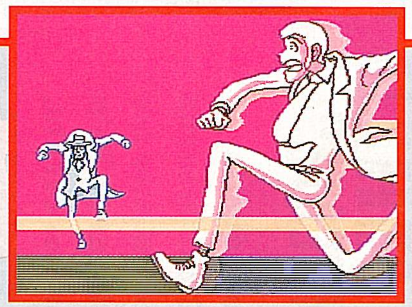




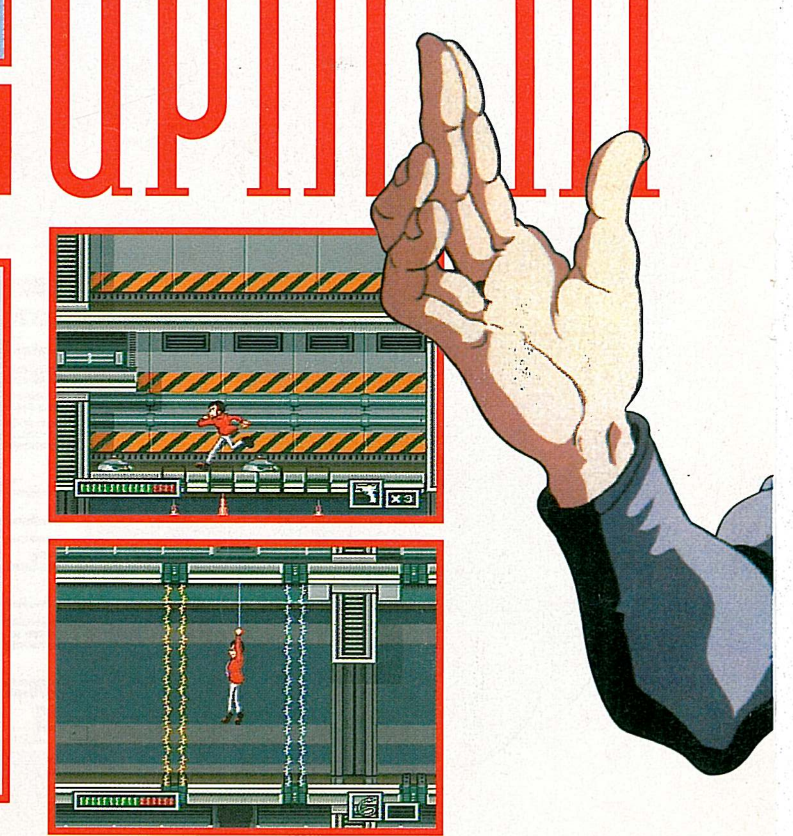


Una intro de película

Espectacular como pocas (teniendo en cuenta que hablamos de un cartucho y no un CD-ROM), en la *intro* de **DENSETSU NO HIHOU** hacen su aparición algunos de los personajes mas conocidos de la serie, como Patricia, Oscar y Francis. Incluso el desafortunado inspector Basilio, empeñado en capturar a Lupin a toda costa.

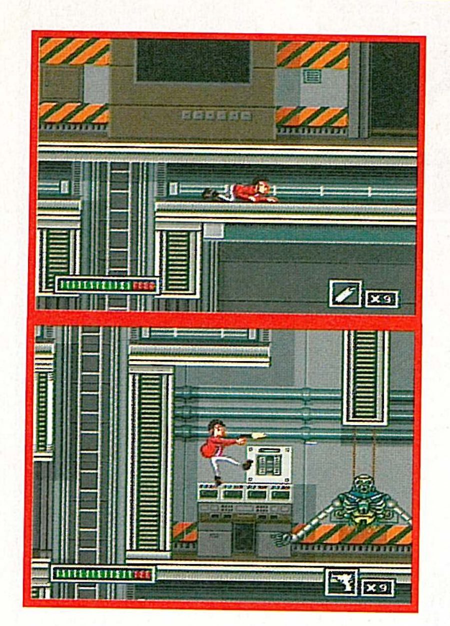






MANGAZONE

La emisión de la serie de animación basada en Lupin III ha hecho que la popularidad de este personaje en nuestro país suba como la espuma. Por ello hemos querido recordar este mes una de sus mejores incursiones en el mundo de los videojuegos. Un sensacional arcade para SFC producido en el año 94 por Epoch.



Lupin hará uso en el juego de todas sus habilidades como tirador y consumado ladrón.



edificio inteligente. Robots, celúlas fotoeléctricas y otros sistemas de seguridad atentarán contra la agilidad de Lupin, que no dudará en hacer uso de cuerdas, explosivos y su semiautomática para superar piso tras piso. Doce megas de arcade puro y duro que guardan bastantes semejanzas con otro clásico de las conversiones de manga a videojuego, CITY HUNTER de ***PC Engine***, y que cautivan al jugador desde la primera partida hasta la última. **Epoch** tiene pocas licencias de manga, pero hay que reconocer que las cuida bastante bien. En cuanto a otras aparición de Lupin III en videojuego es imposible llevar la cuenta. En su reciente viaje a tierras japonesas, **The Elf** me narraba con inusitada crueldad como vio incluso un juego de ***Macintosh*** basado en Lupin, pero que no compró debido a que gastó todo su dinero en un abrillantador de zapatos de Mario. Por suerte, aún nos queda el inminente lanzamiento de LUPIN III: THE MASTER FILES para ***PlayStation*** y ***Saturn***, del que ya os ofreceremos imágenes.

NEMESIS





NIPON GIRLS

鳥坂田博信堀雄

TOMOE ASAYAMA

"LOS CELOS DE MI NOVIO EMPIEZAN YA A MOSQUEARME"

Los novios de las modelos son como las madres de las folclóricas. El de Tomoe, por ejemplo, es un tipo celoso e iracundo que lo pasa fatal cuando su chica posa en bañador. Si por él fuera, ella sólo haría pases de moda de sotanas, batas de cola, chilabas o diseños de Agatha Ruiz de la Prada. Vamos, que hay celos que matan y otros que tapan.

LA SEÑORITA YOKO IRAZAKI • SIEMPRE ES DOMINGO • LA LEYENDA DE MADRE SARAH

Katsuhiro OTOMO

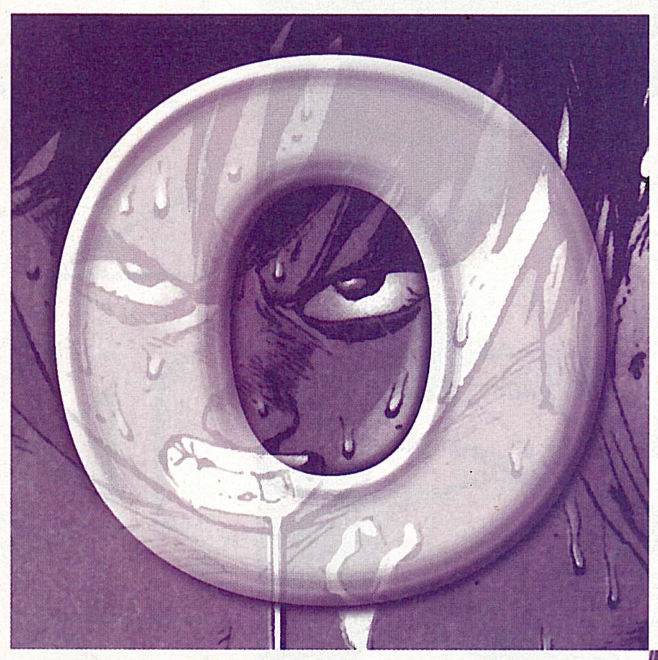


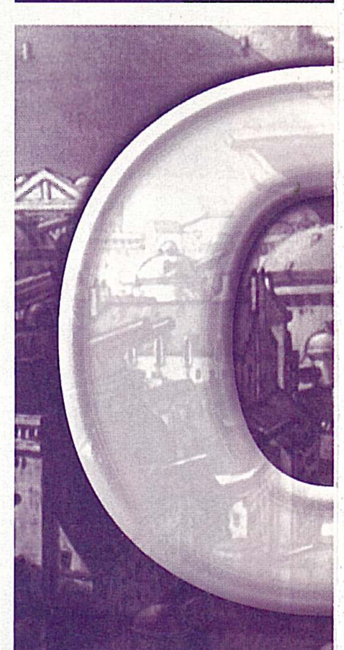


LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN

鳥坂田博信堀雄

KatsuhirO

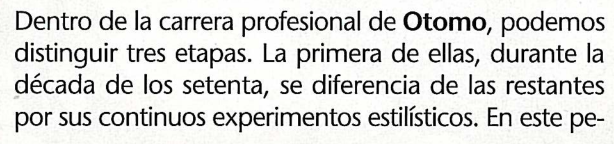


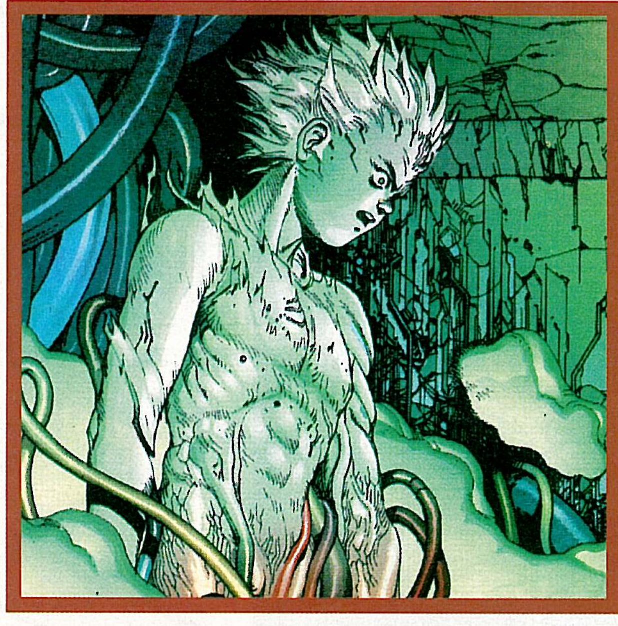


Cuando AKIRA abrió el mercado occidental para el manga y su autor, **Katsuhiro Otomo**, recibía la bendición de **Moebius**, muy pocos podían imaginar las dimensiones del fenómeno que se estaba desencadenando. Desde entonces, hemos conocido a una pléyade de artistas (los mal llamados «mangakas») y a su interminable desfile de series. Pero a pesar de la avalancha de novedades, **Otomo** ha conservado su privilegiada posición en el Olimpo del manga gracias a su legión de fieles seguidores. Sirva este recorrido por sus obras para rendirle un merecido homenaje.

■ LOS AÑOS 70 ■ EXPERIMENTACION

Dentro de la carrera profesional de **Otomo**, podemos distinguir tres etapas. La primera de ellas, durante la década de los setenta, se diferencia de las restantes por sus continuos experimentos estilísticos. En este pe-

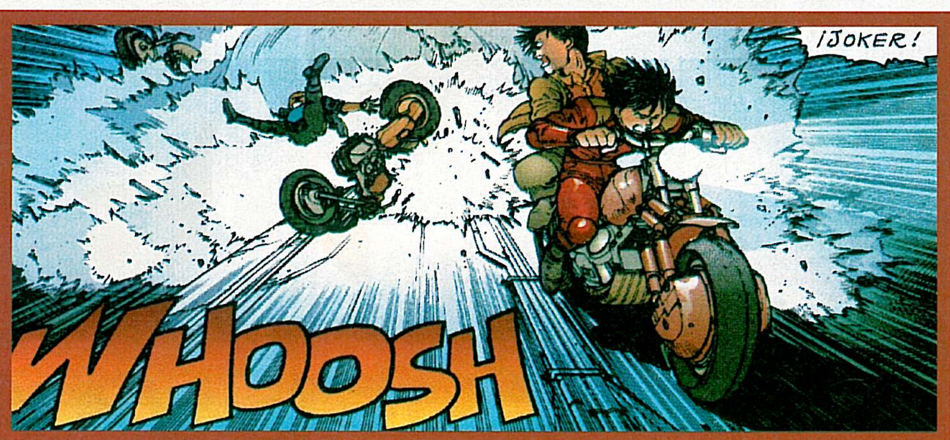








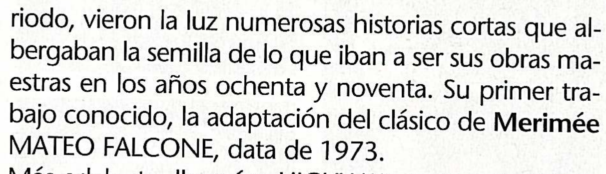




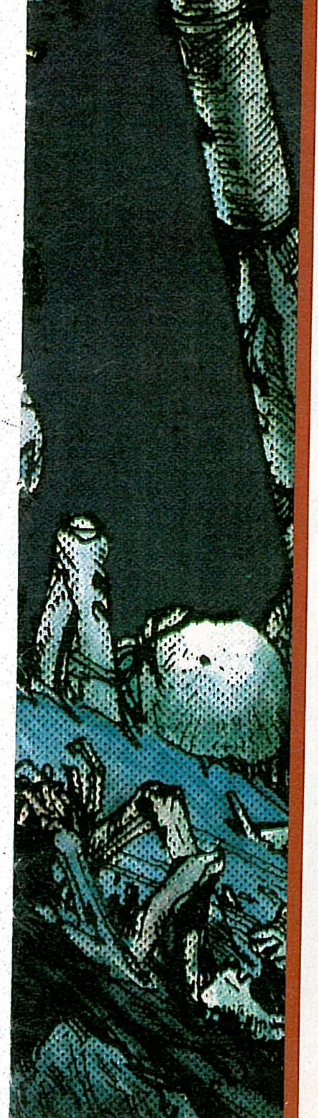
OBRAS MUTANTES











riodo, vieron la luz numerosas historias cortas que albergaban la semilla de lo que iban a ser sus obras maestras en los años ochenta y noventa. Su primer trabajo conocido, la adaptación del clásico de **Merimée** MATEO FALCONE, data de 1973.

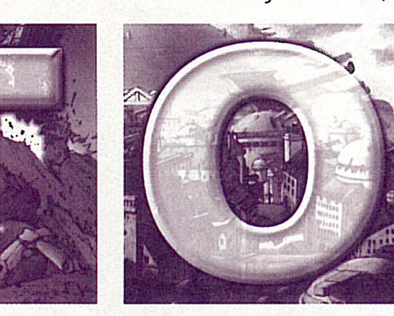
Más adelante, llegarían HIGHWAY STAR, HANSEL & GRETEL (una recopilación de parodias sobre los más famosos cuentos de hadas), BOOGIE WOOGIE WALTZ y KANOJO NO OMOIDE (una antología de los mejores relatos de **Otomo**, entre los que se incluía LA ROSA MAGNETICA, uno de los tres cuentos que aparecen en la película MEMORIES). La primera obra de envergadura del autor fue FIREBALL, una espectacular aventura que ponía al límite el ancestral enfrentamiento hombre-máquina. Desgraciadamente (o no), **Otomo** dejó de dibujar FIREBALL debido al nuevo y ambicioso proyecto que tenía en mente: PESADILLAS.







Akira ha situado a Katsuhiro Otomo en un puesto de privilegio en el **Olimpo** del manga

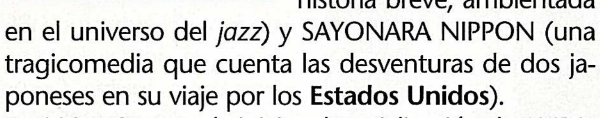




■ LOS AÑOS 80 ■ EL FENOMENO AKIRA

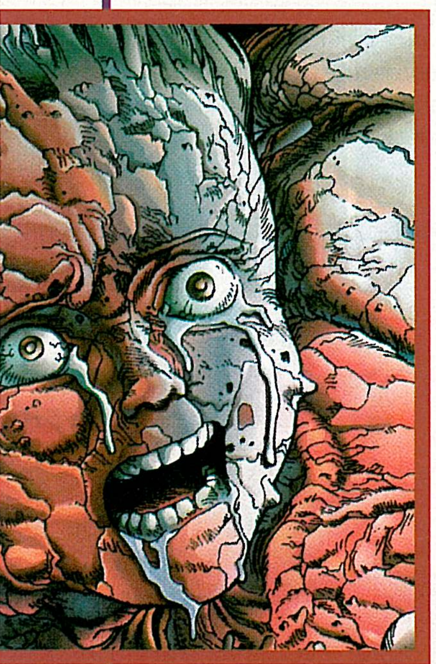
DOMU (PESADILLAS) aparecía a finales de 1979 y se centraba en un combate de poderes psíquicos entre un anciano y una niña, cuyo final era auténticamente devastador. El campo de batalla era un gigantesco edificio de inquilinos, frío y solitario, en que la incomunicación entre los vecinos se convertía en toda una metáfora. Efectista y delirante, PESADILLAS resulta demasiado pretenciosa en ocasiones, error -o exceso de ambición- que **Otomo** corrige a medida que avanza la historia. La obra ganaría el **Gran Premio de Ciencia-Ficción** de **Japón**, galardón reservado al campo literario y otorgado por vez primera a un manga.

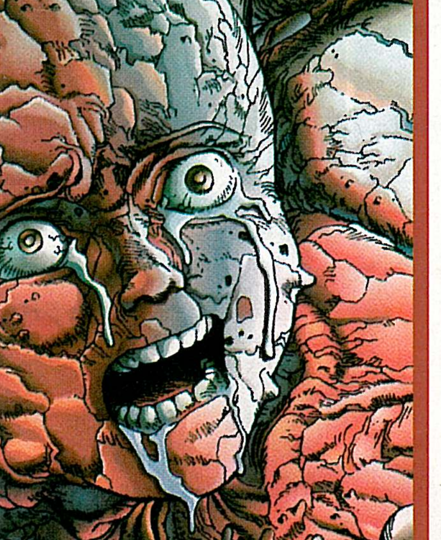
Antes de embarcarse en su proyecto más ambicioso -AKIRA, por supuesto-, el ya laureado autor se dedicaría a realizar una serie de obras menores y poco conocidas como URGE FOR WARU (ácida parodia de la guerra moderna), THE SAINTS ARE COMING TO TOWN (una historia breve, ambientada en el universo del *jazz*) y SAYONARA NIPPON (una tragicomedia que cuenta las desventuras de dos japoneses en su viaje por los **Estados Unidos**).



En 1984, **Otomo** da inicio a la serialización de AKIRA. Es un manga que mezcla varios géneros: el *cyberpunk*, la ciencia-ficción *hard*, el terror sobrenatural... y la aventura, sobre todo la aventura. Paralelamente a PESADILLAS y AKIRA, el genial dibujante y guionista colaboró en diversos proyectos, como GENMA TAISEN (ARMAGEDDON en los EUA), una excelente película producida por **Kadokawa** y **Madhouse** e inspirada en el manga original de **Shotaro Ishimori**. A esta etapa pertenecen también las secuencias de presentación y cierre de ROBOT CARNIVAL (1987) y los preparativos de la versión animada de AKIRA.



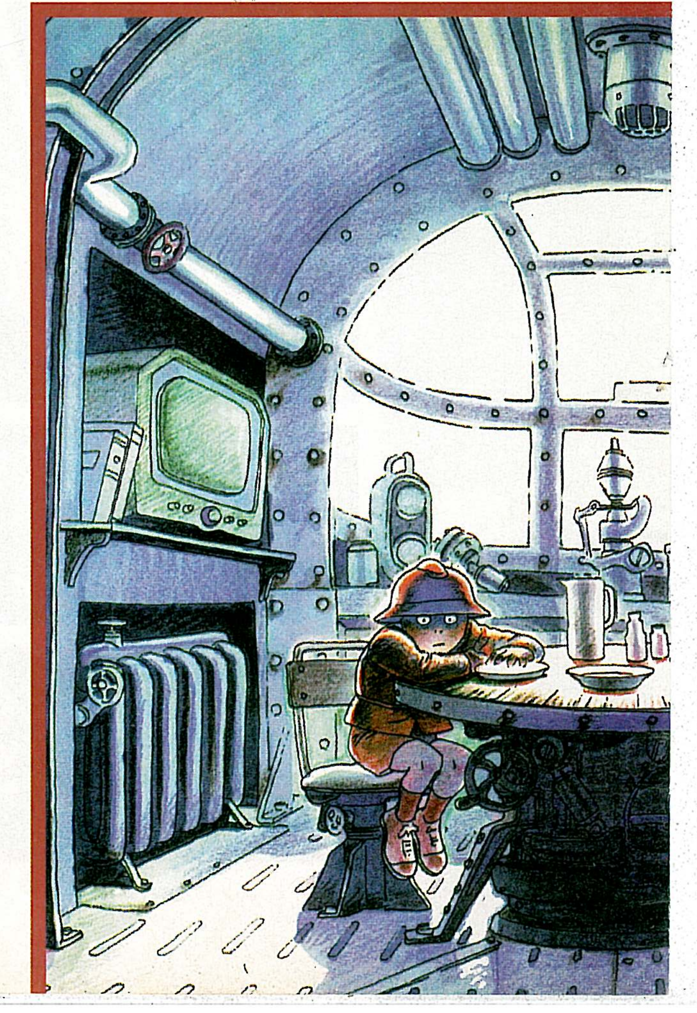




■ LOS AÑOS 90 ■ COMODIDAD E IMAGINACION

El tremendo éxito de AKIRA ha dado paso a una etapa comercialmente segura en la que **Otomo** no quiere correr riesgos. Desde 1989, viene serializando una nueva obra de temática post-nuclear ambientada en un lejano futuro, LA LEYENDA DE MADRE SARAH (reseñamos el primer número español de esta serie en la sección PAPELES AMARILLOS). Entre capítulo y capítulo, tuvo tiempo de escribir y dirigir la película de imagen real WORLD APARTMENT HORROR, que retrataba la obsesión de un *yakuza* por desalojar un edificio habitado por inmigrantes ilegales. La adaptación al manga fue escrita por el propio **Otomo** y dibujada por uno de sus pupilos más aventajados: **Satoshi Kon**. De los 90 datan también el guión y los diseños mecánicos de ROUJIN Z, un divertido largometraje de animación que muestra los problemas de un **Japón** lastrado por su inmensa población octogenaria.





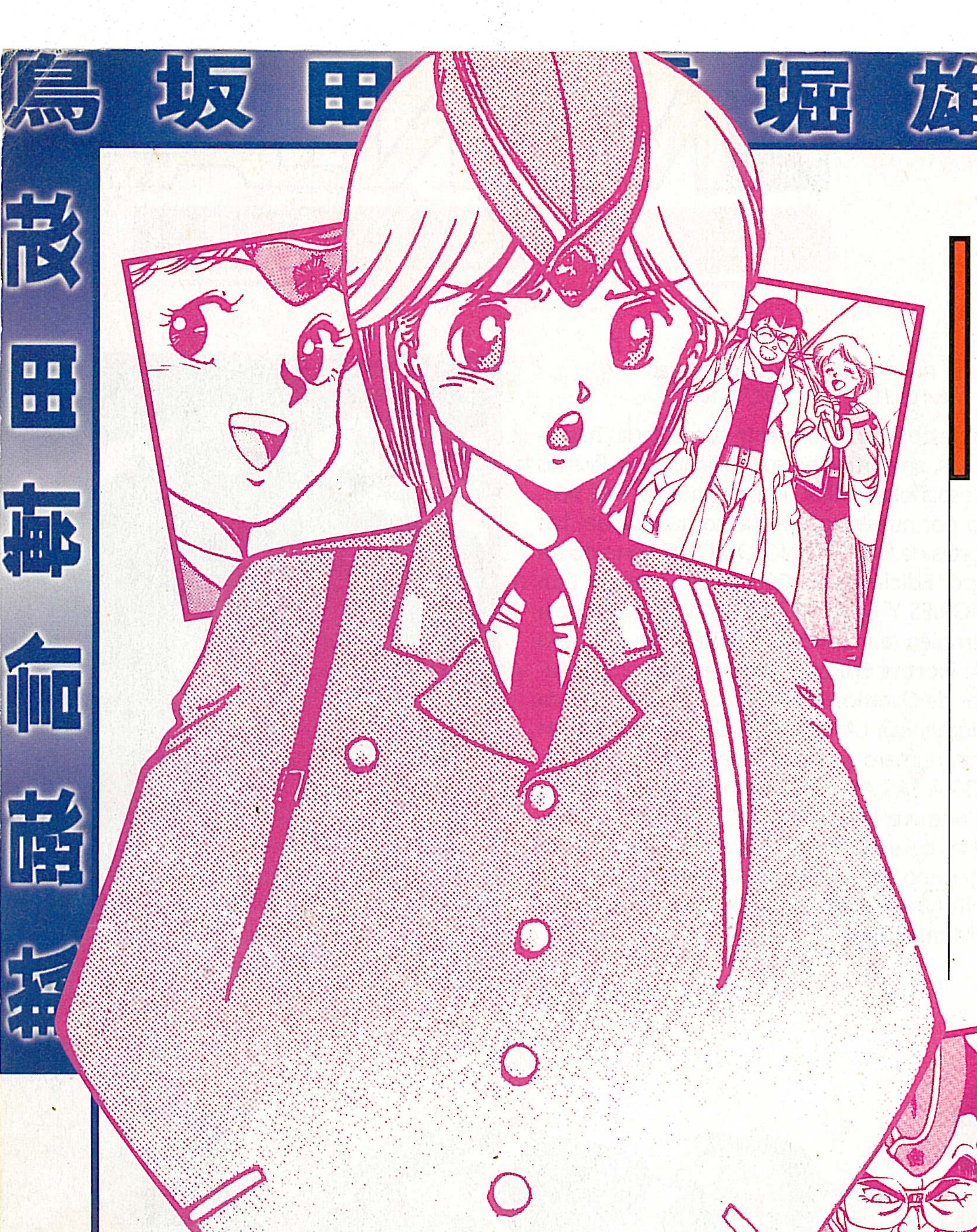




PARA CONOCER MEJOR A OTOMO

La mayoría de obras anteriormente comentadas han sido publicadas, en parte o en su totalidad, por diversas editoriales españolas. AKIRA, imprescindible, está siendo editado por nuestro grupo de comunicación. Las historias cortas de KANOJO NO OMOIDE han sido recopiladas por **Ediciones La Cúpula** en un tomo titulado MEMORIES Y OTRAS HISTORIAS. Esta empresa serializó también la inacabada FIREBALL en la revista EL VIBORA. **Norma Editorial** también ha editado varios trabajos de **Otomo**: PESADILLAS (serie recopilada en tres volúmenes), LA LEYENDA DE MADRE SARAH (cuyo primer número apareció el pasado mes de Marzo) y ADIOS A LAS ARMAS (una historia corta publicada en el número 141 de CIMOC). Por último, reseñar tres de las colaboraciones más destacadas de **Otomo** en el terreno del *anime*: AKIRA (¡cómo no!), ROBOT CARNIVAL y ROUJIN Z. Todas ellas han sido editadas por **Manga Films**.

JESUS MANUEL MONTANE/NURIA TEULER



LA LEYENDA DE MADRE SARAH

VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Desde la edición en nuestro país de AKIRA, sin duda la obra clave para la eclosión del fenómeno manga en nuestro país, las obras de **Katsuhiro Otomo** han sido seguidas con gran interés por el público español. Gracias a su éxito comercial, inexplicable para algunos, hemos podido disfrutar de historias complejas como FIREBALL, PESADILLAS, WORLD APARTMENT HORROR y las historias cortas publicadas en MEMORIAS.

Pero hasta ahora, se echaba en falta una nueva creación de **Otomo** que estuviese a la altura de AKIRA. Afortunadamente, LA LEYENDA DE MADRE SARAH supera con creces esa obra mítica del manga contemporáneo, convirtiéndose en lectura imprescindible y todo un acierto por parte de **Norma Editorial**.

La trama argumental nos transporta de nuevo hasta





SIEMPRE ES DOMINGO

VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Antes de alcanzar el reconocimiento internacional gracias a 3x3 OJOS, **Yuzo Takada** creó varias obras breves. SIEMPRE ES DOMINGO es una de ellas y merece que le prestéis atención, aunque no venga avalada por una campaña de lanzamientos de «*merchandising*» o el fervor de los fanzines.

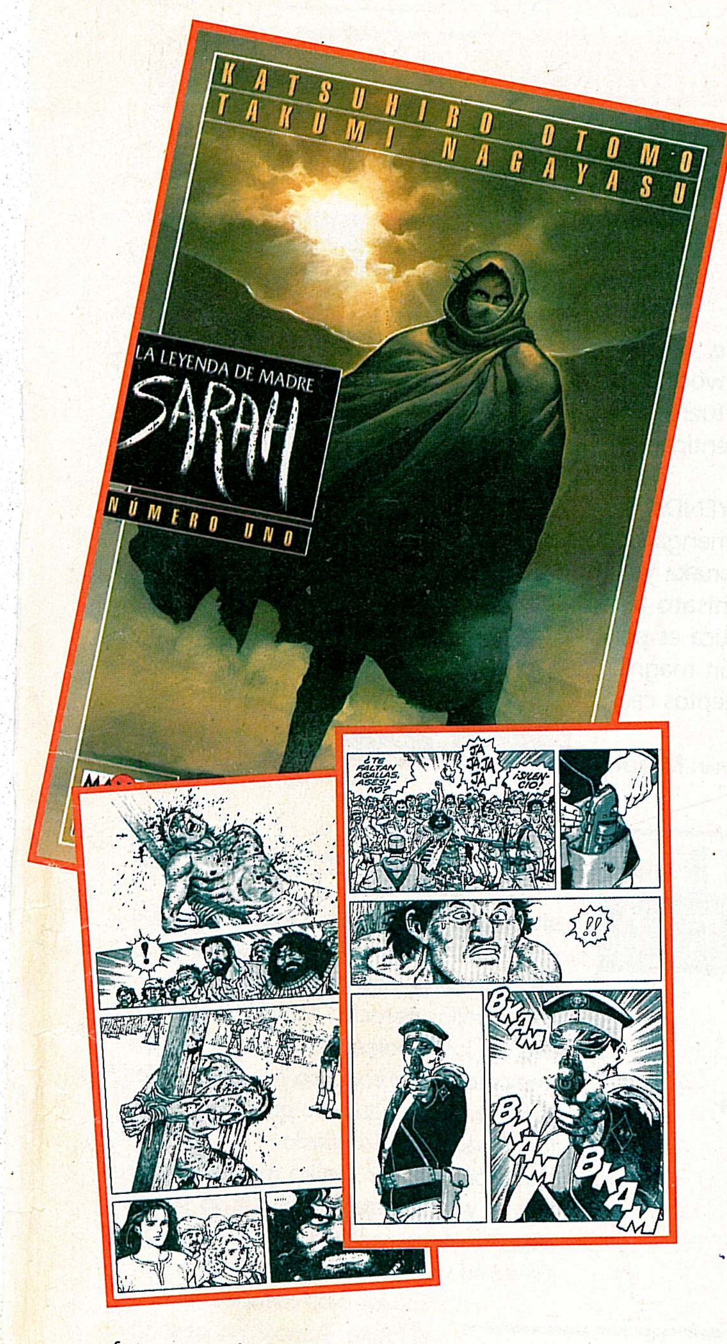
SIEMPRE ES DOMINGO se aparta de la línea habitual de su autor (mezcla de ciencia-ficción y terror) para adentrarse en los pantanosos dominios del género policiaco y de enredo. Pero **Takada**, a pesar de su escasa experiencia en estas lides, no pierde en ningún momento el hilo conductor de la historia. Una historia, también, infrecuente...

Un joven ilusionista se ve obligado a dejar su profesión debido a un terrible accidente, por lo que subsiste como traficante de la marihuana que cultiva en su propia terraza. De pronto, irrumpe en su vida una bella muchacha, la causante indirecta de la desgracia que cambió su vida. Claro que hay un pequeño problema: ella es agente de policía.

Como podéis comprobar, **Takada** hilvana una trama argumental muy opuesta (en tono e intención) a las de 3x3 OJOS o BLUE SEED... aunque no por ello resulta menos interesante que estas dos grandes obras.

Podemos concluir que SIEMPRE ES DOMINGO es, por lo distinto, un manga que todo *otaku* debería leer, y no sólo el último día de la semana.

Carlos Ochoa



un futuro que ha sufrido las consecuencias de una devastadora guerra nuclear. Los supervivientes, a salvo en una estación espacial que orbita alrededor de nuestro planeta, deciden repoblar la Tierra. Pero no están todos de acuerdo en hacerlo, por lo que se vuelve a caer en los errores de antaño y la población queda otra vez dividida. Es aquí donde entra en acción la protagonista de la historia: Sarah, una poderosa mujer que buscará desesperadamente por la superficie terrestre a sus hijos desaparecidos.

La obra disfruta de un guión efectivo (que no efectista), plagado de sub-historias que sin duda enriquecen la lectura. Otro punto a destacar es el dibujo, resuelto brillantemente por uno de los alumnos aventajados de **Otomo: Takumi Nagayasu**.

LA LEYENDA DE MADRE SARAH es, por derecho propio, una de las mejores series editadas en lo que va de año.

AITOR KOVACS

VICE X



VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Con la llegada del fenómeno manga a nuestro país, el mercado se ha visto desbordado por numerosas publicaciones de muy variados estilos: ciencia-ficción, horror, fantasía, humor... De todas ellas, las que más éxito han tenido últimamente han sido las de corte erótico, género en el que destaca un autor de sobra conocido por los *otakus*. Nos referimos, obviamente, a **U-Jin**.

La popularidad de sus obras en nuestro país ha propiciado que otros autores nipones hayan recalado en las páginas de revistas como EL VIBORA (con series como MISS 130, LADY LETHAL), o que hayan visto editados sus trabajos en solitario (caso del MINIFALDAS de **Chataro**). Pero, paradójicamente, nadie se había arriesgado a publicar las parodias eróticas que aparecen con frecuencia en multitud de fanzines japoneses. Por suerte, la espera ha terminado gracias a una nueva editorial: **Samurai**. VICE-X, primer volumen de una serie que promete ser trimestral, propone inusuales visiones de series de éxito, como DRAGON BALL, STREET FIGHTER, FATAL FURY y ¡AH! MI DIOSA. Los resultados son excelentes, dentro de lo que cabe esperar de este tipo de productos, por lo que podemos anunciar que VICE-X será uno de los bombazos de la temporada.

JULIO MIGUEL ROZAS







PAPELES AMARILLOS

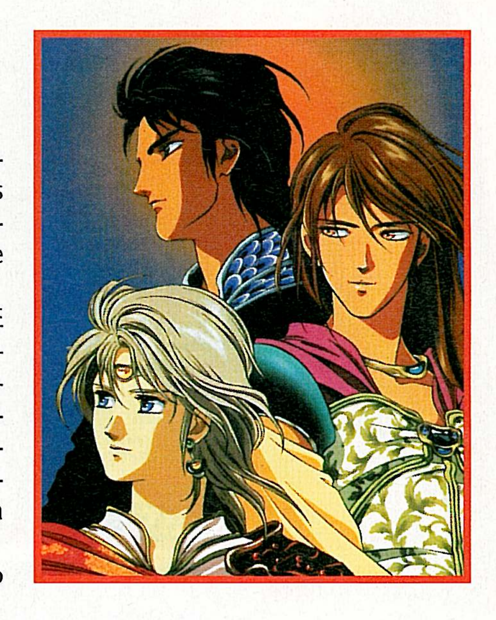
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN

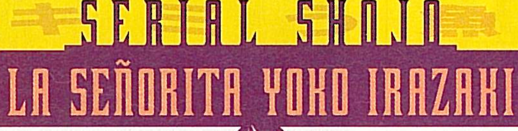
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La tercera entrega de la serie editada en nuestro país por **Manga Vídeo** nos traslada de nuevo al reino de Pulse, que sigue amenazado por el ejército lusitano. El joven príncipe Arislan trata de recuperar el trono, con la ayuda de un enorme ejercito reagrupado en la fortaleza de Peshawar... pero mientras se produce el contraataque, el enigmático enmascarado de plata invoca a las fuerzas de las tinieblas. El plato fuerte, cómo no, es la revelación de la identidad de este oscuro personaje.

Los OVA´s de LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN están basados en el manga homónimo escrito por **Yoshiki Tanaka** y dibujado por el sorprendente **Chisato Nakamura**. Su progresión dramática es perfecta, la calidad de la animación magnífica... y lo cierto es que gana adeptos cada día. Que no se te escape.

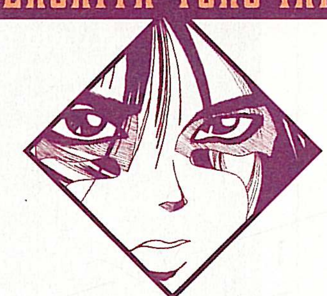
SEBASTIAN MORENO







LA SEÑORITA YOKO IRAZAKI



EL EFECTO DEL SAKE

por IKUE KORIYAMA

Keiko salió de la cama, se mojó los dedos en sake y perfiló sus labios. Sin esfuerzo, sin demasiada entrega, besó a Shiro. Él, apartándole los mechones, preguntó:

— ¿Cómo te llamas?

— Geisha Ki. Podrías haberte fijado al entrar, está escrito en la puerta.

— Siempre ponéis nombres falsos. Todas vosotras.

— Eso es cierto.

Shiro alzó la cabeza y vio en la pared un shosi repleto de nombres.

— ¿Está escrito ahí el tuyo? ¿El verdadero?

— Es... posible.

Algunos nombres se repetían, entre los dibujos obscenos y las dedicatorias. Todo quedaba entrelazado, formando una curiosa maraña. Hombres, mujeres. Niñas.

— ¿Quién es Noriko? ¿Tú?

— ¿Qué?

— ¿Eres Noriko?

— No, es una amiga mía.

— Háblame de ella.

— ¿Qué quieres saber?

— Descríbeme su cuerpo. Dime si es una pequeña mujercita, o si ya es una verdadera mujer. Sólo pensar en ti y en tu pequeña... amiga... hace que...

Keiko abrazó a Shiro con fuerza.

— No sé qué puedo contarte. Es una pequeña virgen, vive en el barrio de las oficinistas, al norte de la ciudad, cerca de los jardines.

— Sí, una mujer virgen, una pobre chica virgen. ¿Dónde vive? Quiero ir a verla... eso no se puede dejar pasar.

— Quieto. Aún no has acabado tu sake.

Horas más tarde, caminaron por el parque. Al pasar por delante de un altar diminuto, Keiko cogió una flor y la depositó sobre una piedra. En su mente, los cánticos se mezclaban con los gritos de las prostitutas que había conocido.

Las estrellas parecían humedecer las copas de los árboles. Hacía frío y estaba demasiado oscuro, pero no querían detenerse. Talón izquierdo pie derecho, talón derecho pie izquierdo.

Llegaron al lugar. Keiko extendió bajo ella su vestido rojo, sin el que se sentía absolutamente vulnerable, ahuecó la curva de su vientre y recibió a Shiro.

Con los ojos cerrados, recorrió el futuro. También el pasado. Él no podía callar.

— Nmf... Háblame de Noriko...

— No.

— ¿Cómo que no? ¡Cómo que no!

— Ahora estás conmigo.

Shiro se retiró. La mente de Keiko siguió viajando. Atravesó el alma de una mujer asesinada en ese mismo lugar, probó su sangre, huyó con ella.

Sus ojos se perdieron.

— ¡Hey! ¿Qué te pasa?

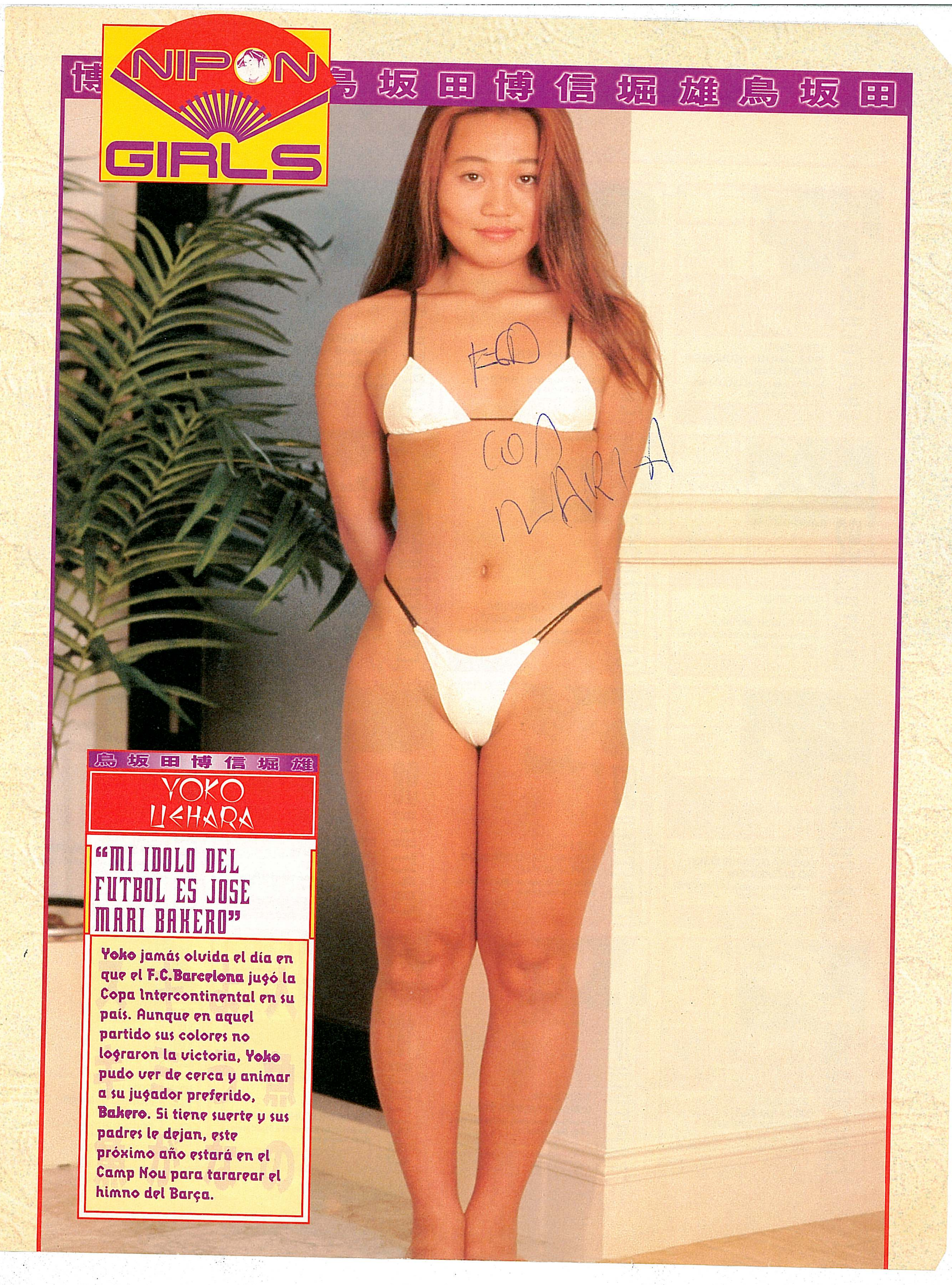
Sus ojos no estaban.

— ¡Tía, déjalo ya, joder!

Sus ojos... una pequeña mujer se dibujó en sus pupilas, aunque no pudieran ver nada. Al reconocerla, su espalda y su boca se dispararon.

— ¡Yoko!





NIPON GIRLS

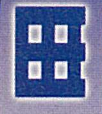
鳥坂田博信堀雄鳥坂田

鳥坂田博信堀雄

YOKO UEHARA

"MI IDOLO DEL FUTBOL ES JOSE MARI BAKERO"

Yoko jamás olvida el día en que el F.C.Barcelona jugó la Copa Intercontinental en su país. Aunque en aquel partido sus colores no lograron la victoria, Yoko pudo ver de cerca y animar a su jugador preferido, Bakero. Si tiene suerte y sus padres le dejan, este próximo año estará en el Camp Nou para tararear el himno del Barça.







GUIA DE EPISODIOS



CAPITULO 88
FECHA DE EMISION 18/11/87
LA VICTORIA DE TEN SHIN HAN SOBRE YAMCHA
TITULO ORIGINAL: **YUKE YAMCHA! OSORUBESHI TEN SHIN HAN**
Extraído de las páginas 134 a 153 del tomo 10 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10



CAPITULO 89
FECHA DE EMISION 25/11/87
EL RENCOR DE LUNA LLENA
TITULO ORIGINAL: **KYOFU!! MANGETSU NO URAMI**
Extraído de las páginas 154 a 167 del tomo 10 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10



CAPITULO 90
FECHA DE EMISION 2/12/87
¡OH, NO! EL DODONPA
TITULO ORIGINAL: **NANANA!! MANGETSU NO URAMI**
Extraído de las páginas 168 a 181 del tomo 10 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10



CAPITULO 91
FECHA DE EMISION 9/12/87
LA COMBINACION DE KRILIN Y EL 8
TITULO ORIGINAL: **GYAKUTEN!! KLYLIN NO 8 DENNE DAISAKUSEN**
Extraído de las páginas 7 a 21 del tomo 11 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10



CAPITULO 92
FECHA DE EMISION 16/12/87
SON GOKUH ESTA CLASIFICADO
TITULO ORIGINAL: **OMATASEH! SON GOKUH SANJO**
Extraído de las páginas 22 a 36 del tomo 11 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10



CAPITULO 93
FECHA DE EMISION 23/12/87
TEN SHIN HAN VS. JACKY
TITULO ORIGINAL: **JITSURYOKU HAKUCHU! TEN SHIN HAN VS. JACKY**
Extraído de las páginas 37 a 51 del tomo 11 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10



CAPITULO 94
FECHA DE EMISION 30/12/87
LA TECNICA DE LA ESCUELA TSURU
TITULO ORIGINAL: **GEGEGEGE! SHIN TSUSENRYU TAIYOKEN**
Extraído de las páginas 52 a 64 del tomo 11 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10



CAPITULO 95
FECHA DE EMISION 6/1/88
GOKUH Y KRILIN LUCHAN
TITULO ORIGINAL: **FIGHT!! GOKUH VS. KLYLIN**
Extraído de las páginas 65 a 79 del tomo 11 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10



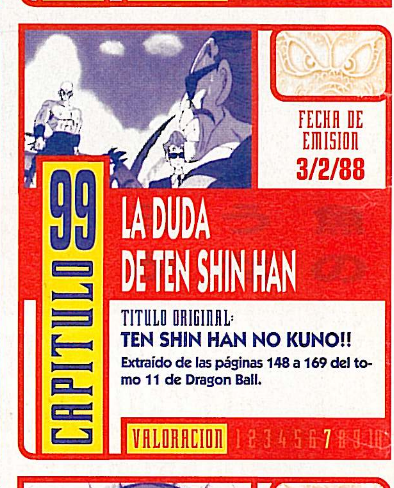
CAPITULO 96
FECHA DE EMISION 13/1/88
LA GRAN IDEA DE KRILIN
TITULO ORIGINAL: **MASAKA GOKUH!? KLYLIN NO DAISAKUSEN**
Extraído de las páginas 80 a 107 del tomo 11 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10



CAPITULO 97
FECHA DE EMISION 20/1/88
¡LA FINAL! ¿QUIEN SERA EL CAMPEON?
TITULO ORIGINAL: **KESSHO!! HATASHITE BUDO TENKAICHI WA?!**
Extraído de las páginas 108 a 121 del tomo 11 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10



CAPITULO 98
FECHA DE EMISION 27/1/88
UN ATAQUE TRAS OTRO
TITULO ORIGINAL: **HIGI HIKYUKEN VS. SENTO POWER**
Extraído de las páginas 122 a 147 del tomo 11 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10



CAPITULO 99
FECHA DE EMISION 3/2/88
LA DUDA DE TEN SHIN HAN
TITULO ORIGINAL: **TEN SHIN HAN NO KUNO!!**
Extraído de las páginas 148 a 169 del tomo 11 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10



CAPITULO 100
FECHA DE EMISION 10/2/88
UN COMBATE A VIDA O MUERTE
TITULO ORIGINAL: **SEI KA SHI KA!! SAIUGONO SHUGAN**
Extraído de las páginas 170 a 179 y 8 a 15 de los tomos 11 y 12 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10



CAPITULO 101
FECHA DE EMISION 17/2/88
FINALIZA EL TORNEO
TITULO ORIGINAL: **BUDOKAI SHURYO! SOSHITE**
Extraído de las páginas 16 a 36 del tomo 12 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10



CAPITULO 102
FECHA DE EMISION 24/2/88
LA MUERTE DE KRILIN
TITULO ORIGINAL: **KLYLIN NO SHI OSOROSHOKI INBO!!**
Extraído de las páginas 37 a 51 del tomo 12 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10



CAPITULO 103
FECHA DE EMISION 2/3/88
EL TERROR DE PICCOLO DAIMAOH
TITULO ORIGINAL: **PICCOLO DAIMAOH NO KYOFU!!**
Extraído de las páginas 52 a 65 del tomo 12 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10


CAPITULO 104
FECHA DE EMISION 9/3/88
SON GOKUH SE RECUPERA
TITULO ORIGINAL: YOMIGAERE SON GOKUH!
Extraído de las páginas 66 a 85 del tomo 12 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10


CAPITULO 105
FECHA DE EMISION 16/3/88
APARECE YAJIROBE
TITULO ORIGINAL: KAIDANJI YAJIROBE TOJO!!
Extraído de las páginas 86 a 107 del tomo 12 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10


CAPITULO 106
FECHA DE EMISION 23/3/88
EL ATAQUE DEL DIABOLICO TAMBOURINE
TITULO ORIGINAL: MAJU TAMBOURINE GA YATTEKERU!!
Extraído de las páginas 108 a 121 del tomo 12 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10


CAPITULO 107
FECHA DE EMISION 6/4/88
SON GOKUH EXPLOTA DE RABIA
TITULO ORIGINAL: SON GOKUH IKARI BAKUHATSU!
Extraído de las páginas 122 y 123 del tomo 12 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10


CAPITULO 108
FECHA DE EMISION 13/4/88
LA VENGANZA DE PICCOLO DAIMAOH
TITULO ORIGINAL: PICCOLO DAIMAOH ORITATSU
Extraído de las páginas 124 a 137 del tomo 12 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10


CAPITULO 109
FECHA DE EMISION 20/4/88
SON GOKUH CONTRA PICCOLO DAIMAOH
TITULO ORIGINAL: SON GOKUH TAI PICCOLO DAIMAOH
Extraído de las páginas 138 a 165 del tomo 12 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10


CAPITULO 110
FECHA DE EMISION 4/5/88
¡ANIMO, SON GOKUH!
TITULO ORIGINAL: GANBARE! SON GOKUH!
Extraído de las páginas 166 a 179 y 8 a 21 de los tomos 12 y 13 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10


CAPITULO 111
FECHA DE EMISION 11/5/88
MAFUHA: LA ULTIMA ACCION DE KAME SENNIN
TITULO ORIGINAL: GEKITOTSU!! KYOTEKI DOSHI
Extraído de las páginas 22 a 42 del tomo 13 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10


CAPITULO 112
FECHA DE EMISION 18/5/88
PICCOLO CONSIGUE LA JUVENTUD ETERNA
TITULO ORIGINAL: WAKAERUKA!? PICCOLO DAIMAOH
Extraído de las páginas 43 a 63 del tomo 13 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10


CAPITULO 113
FECHA DE EMISION 25/5/88
LA BATALLA DE KING CASTLE
TITULO ORIGINAL: KING CASTLE NO KOBO!!
Extraído de las páginas 64 a 78 del tomo 13 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10


CAPITULO 114
FECHA DE EMISION 1/6/88
LA PROMESA DE GOKUH
TITULO ORIGINAL: GOKUH NO NEGAI! KARIN SAMA NO MAYAMU
Extraído de las páginas 79 a 93 del tomo 13 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10


CAPITULO 115
FECHA DE EMISION 15/6/88
EL MISTERIO DEL LABERINTO SAGRADO
TITULO ORIGINAL: TENI IRERO! NAZO NO CHOSHINSUI
Episodio escrito especialmente para la televisión.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10


CAPITULO 116
FECHA DE EMISION 22/6/88
¿EL REGRESO DE KAME SENNIN?
TITULO ORIGINAL: IKITEITA KAME SENNIN?
Episodio escrito especialmente para la televisión.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10


CAPITULO 117
FECHA DE EMISION 29/6/88
SON GOKUH LANZA EL RETO
TITULO ORIGINAL: SON GOKUH TSUINI HASSHIN!
Extraído de las páginas 107 a 120 del tomo 13 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10


CAPITULO 118
FECHA DE EMISION 6/7/88
LA DECISION DE TEN SHIN HAN
TITULO ORIGINAL: TEN SHIN HAN NO KETSUI
Extraído de las páginas 121 a 134 del tomo 13 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10


CAPITULO 119
FECHA DE EMISION 20/7/88
MAFUA: LA TECNICA LEGENDARIA
TITULO ORIGINAL: KIMAKURA!? DENSETSU NO MAFUHA
Extraído de las páginas 135 a 151 del tomo 13 de Dragon Ball.
VALORACION 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

EL CONTESTADOR

PIIIP Mensaje de **Federico Alegre (Madrid)**. Me ahorro el «olé» porque no te llamas Francisco. LOS MONSTRUOS DE SHANGHAI son mi debilidad, lo reconozco. Me importa un carajín que a ti no te molen. ¿Lo de BOLA DE DRAGÓN: EMPIEZA LA MAGIA va en serio...? ¿Eso de que le das «un aprobado»? Vamos, hombre, menos licántropos. ¡Ah! Muchas gracias, pero ya sé que soy el mejor.

PIIIP Mensaje (es un decir) de **Pilar Cuesta (Sevilla)**. Mira, guapa: aunque hayamos colaborado con frecuencia en las mismas publicaciones, aunque seamos igualmente egocéntricos, aunque tengamos un aspecto parecido (!), aunque nos hagamos los graciosos, aunque **Nuria Teuler** esté de por medio («¿una conexión evidente?»), aunque **Nacho Fernández** dibuje el nuevo FAN HUNTER («¿una prueba irrefutable?»), aunque lo hayas leído en un fanzine... ¡**Cels Piñol** no es un seudónimo mío! Lo tuyo es grave.

PIIIP Mensajes de **María Antonia Olivares (Málaga)**, **Bru Banyoles (Barcelona)**, **Pedro Antonio Martínez (Avila)**, **Wenceslao Lliso (Orense)**, **María Irrotalburu (Bilbao)** y **Juan-Jo «Gokuh» Mendizábal**. Me visteis en el programa de **Pepe Navarro** y os gusté. Eso es sensibilidad.

PIIIP Mensaje de **Saúl Ruiz (Madrid)**. También me vio, pero casi vomita.

PIIIP Mensaje de **Arturo Gómez (Cuenca)**. El autor de DAI NO DAIBÔKEN -oséase, DRAGON QUEST-, no es **Akira Toriyama**. Se la curran, mano a mano, **Riku Sanjô** y **Koji Inada**. Disculpas mil: el teléfono de **Ikue Koriyama** es secreto. Mi secreto, quiero decir. ¡Quien se le acerque tiene los días contados!

PIIIP Mensaje de **David Carrasco (Andorra)**. Yo también llevo tiempo siguiéndole la pista a esa película de imagen real que en **España** se estrenó como MAZINGER-Z, pero no he tenido suerte. Ni está en vídeo, ni la han pasado por la televisión (al menos, que yo sepa). Si alguien tiene información, o una copia, que me la envíe. Y... oye, ¿Cómo pueden gustarte los POWER RANGERS? ¡Dan asco!

SUPERMANGA
C/O'Donnell, 12
28009 Madrid

PIIIP Mensaje de **Enrique Naval Grau (Huesca)**. Tío, tú también estás loco de atar. Siguiendo el orden de tu cuestionario, el cómic que me has enviado es «espantoso» (¿pensabas que iba a escoger la calificación «regular»?), «parece dibujado por un niño de EGB» y «está en la papelera». El sello y el sobre los he utilizado para otra cosa.

PIIIP Mensaje (otro) de **Enrique Naval Grau (Huesca)**. ¿Qué quieres que te diga? Persevera.

PIIIP Mensaje de **Alvaro Samper (Zaragoza)**. **Antena 3** no va a emitir DRAGON BALL GT, lo siento. Tampoco los dibus japoneses de TANK GIRL (muy buenos, por cierto).

PIIIP Mensaje de **Juan Alberto Corchado (Barcelona)**. El SILENT SERVICE de **Kaiji Kawaguchi** no tiene nada que ver con el famoso videojuego. Lamento desilusionarte. Como consuelo, te propongo una sesión intensiva de grabaciones del QMD. O pasar de página, porque esto se acaba.

AL APARATO: J. M. MONTANE

OTAKURIOSIDADES

MASAKAZU KATSURA ¿

Se inició en el mundo del manga con el objetivo de ganar una cadena de alta fidelidad, que era el primer premio de un concurso de dibujo. Y como en rarezas no quiere quedarse por detrás de la competencia, ha hecho saber qué está dispuesto a coleccionar todo el «merchandising» de su obra VIDEO GIRL A.I, al precio que sea.

AKIRA TORIYAMA es todo un personaje: odia que los fans le acosen, siente auténtica pasión por las maquetas (sean del tipo que sean) y necesita tener una televisión encendida ante su mesa de trabajo para que se presente la inspiración (!).





Otro de los dibujantes que actualmente triunfa en Japón, KOSUKE FUJISHIMA, es una fuente de sorpresas. Dice inspirarse en los departamentos de lencería de los grandes almacenes para dibujar el vestuario de sus personajes... y negarse a viajar a sus países favoritos (Estados Unidos y Australia) por ser incapaz de aprender una sola palabra de inglés.



Finalizamos con HIROKI HAYASHI, creador de TENCHI MUYO! y EL HAZARD. Entre sus influencias se cuentan las películas de los hermanos Zucker TOP SECRET, HOT SHOTS y ATERRIZA COMO PUEDAS. Piensa que son divinas.



博 鳥坂田博信堀雄鳥坂田

NIPON GIRLS

鳥坂田博信堀雄

MADOKA KITAHARA

"PRONTO GRABARE MI TERCER DISCO EN SOLITARIO"

Aunque este último año se ha ganado el arroz cocido trabajando como modelo, **Madoka** no olvida su verdadera vocación: la canción ligera. Hija de unos potentados, ya se ha gastado parte de la fortuna familiar con sus dos primeros discos. Este nuevo LP incluirá una curiosa versión cantada del tema central del film PSICOSIS.